

Sebastià Sansó Vanrell

Fa ja molt temps, ni més ni menys que vint anys, una pel·lícula va provar d'encetar una nova modalitat de fer cinema, mesclant la realitat i allò que sembla ser però no ho és, el que ara coneixem com a realitat virtual —que no s'ha de confondre amb els efectes especials—. Inaugurà el matrimoni entre el cinema i els ordinadors. La cinta en qüestió fou *Tron* de Steven Lisberger, inclosa quan es va estrenar, ara s'encasella dins l'etereogeneïtat de les

pel·lícules de culte, sobretot als Estats Units. Era la història de Kevin Flynn (Jeff Bridges), un treballador de la Encom, una empresa de disseny de videojocs, a qui el seu cap li pulia la patent del joc de moda. Aleshores ell, en el seu afany de recuperar-lo, queia dins el laberint virtual de la computadora del que n'havia de sortir.

De gran impacte visual a la seva època, es va filmar en dues parts: els actors foren filmats amb una pantalla oscura al seu darrere, afagint-hi després el seu propi món electrònic, enregistrat en

una pel·lícula de 65 mm —que acabà essent de 70—. Tot en blanc i negre.

En un llarguíssim treball de postproducció que durà 10 mesos, s'hi afegiren els colors amb la tècnica experimental de la "pintura amb llum", transparències superposades cadascuna amb la tonalitat pertinent, que en formar un conjunt, es reenregistraven fotograma a fotograma.

I tot amb dos ordinadors de 80 Mb de disc dur —amplament superats per qualsevol PC convencional que tenim a casa—.

Com dèiem, eren els primers temps i poc importava que els efectes es notassin massa. Precisament d'això es tractava, de cridar l'atenció amb una estètica típica de videojoc.

I és que els vuitanta, foren els anys de la informàtica incipient, els vídeos i videoclubs i la música de sintetitzadors... qui no ha escoltat mai els Depeche Mode o aquella cançó eslògan que predicava que el vídeo mataria l'estrella de la ràdio: "*Video kills the radio star*".

D'aquí a la dècada dels noranta, en què la màquina se subordina a la realitat i els seus efectes han de passar desapercebuts. I qui si no Steven Spielberg, fart de bestioles mecàniques que no van acabar de resultar —com *Tiburón*, per exemple—, mostra un camí a seguir a *Jurassic Park* o com els dinosaures poden reciclar-se a la professió actoral.

D'altres, com el seu soci George Lucas, més recentment, també ha abandonat els treballs manuals i s'ha llançat de cap a la piscina digital, on

gairebé s'hi ofega a força de retoc a la seva primera/darrera entrega —segons com es miri— de la nissaga de les guerres gal·làctiques.

Personalment pens que l'excés ha, irònicament, desvirtuat la virtualitat. Que els efectes digitals són útils? Sense cap dubte, ¿que poden fer-nos entrar a espais inimaginables i impossibles a la realitat? Novament d'acord. Però sense passar l'arada davant el bou.

Dins aquest debat s'hi engloba *Vidocq*, història de l'investigador homònim, que firma Jean Christophe..., i que s'emportà cinc premis al passat Festival de Sitges, entre els quals hi destacaven el de millor pel·lícula i direcció.

Vidocq (Gerard Depardieu), antic criminal reciclat primer a policia i a detectiu poc deprés, ens endinsa pel París del 1830 a la recerca del mal·lèfic Alquimista, misteriós assassí que cobreix el seu rostre amb una espècie de careta-mirall on s'hi reflecteixen les seves víctimes abans de morir degollades. Se'l creu responsable de la mort de tres burgesos adinerats involucrats en tòrbols assumptes.

Pitof —nom artístic del director—, és un dels majors experts a França i Europa, en l'ús de l'ordinador com a creador i manipulador d'il·lusions, amb reconegudes col·laboracions amb Jean-Pierre Jeunet i Marc Caro a *Delicatessen* o a la fantasiosa —i cara— *La ciudad de los niños perdidos*. A més d'unir-se, el primer d'ells a la fallida aventura americana d'*Alien: resurrección*, seqüela de la nissaga oberta per Ridley Scott.

Estèticament, *Vidocq* parteix d'una fórmula de rerefons innovadors, que segurament en els pròxims anys seran imitats en més d'una ocasió. El seu punt fort és una fotografia d'exterior molt aconseguida, en la que s'ofega la capital francesa en una bombolla de cels carregats i carrers estrets i bruts —encara no s'havia duit a terme la reforma urbanística de Hauffman— acabats en unes coloristes praderies enquadrades de forma original, que deixen veure altius ciutadans torrats per llamps, en un començament inspirat pels malsons de les pintures surrealistes. Per entendre'n, un París a les antípodes del reflectit a *Amélie*.





I narrativament, la cosa també flueix més o menys bé, en una estructura de flashbacks, on el biògraf de Vidocq, Etienne Boisset, intentarà resoldre els enigmes.

La cosa varia en l'estil i la forma de filmar els interiors i els personatges. Pitof confon la intranquil·litat en què vol submergir-nos amb uns moviments epilèptics de càmera, que recorden al marejants primers minuts de la celebrada *Moulin Rouge*. Suposo que encara ara deu tenir el marc a punt per col·locar-hi seu diploma Dogma.

Si hi afegim el serial de primeríssims i curtíssims plans que farceixen tot el metratge, unes càmeres lentes efectistes i una il·luminació estranya, ens trobarem despistats a mig camí entre el producte de còmic i la seriositat que se li pressuposava.

I és que sembla que Pitof, a la seva opera prima, no sap governar una nau que ell mateix ha construït, pel narcisme de qui es confia massa i anteposa la tecnologia a la història, a un

guió que no encaixa com tocaria per manca d'atenció.

Un altre problema seria el de determinar a quin gènere pertany la narració. És cert que pretén situar-se a la França de Carles X quan és a punt d'esclatar la segona revolta, o això és el que van apuntant de tant en tant els personatges, per donar un toc més verídic al que, en cap cas, pot classificar-se de pel·lícula històrica. Ni tan sols de biopic del propi interessat. La fantasia ho impedeix.

Imaginació connectada a altres films, com l'ambient ciutadà degradat vist al Londres victorià del *Dr  cula* de Coppola, o el malson novaiorqu  s de Tim Burton a *Sleepy Hollow*. Tots hereus de la m  tica factoria brit  nica Hammer.

Tamb   les escenes m  s aconseguides, les de la reflexi   de les cares de les v  ctimes de l'Alquimista al seu mirall en el moment de robar-los l'  nima, han estat manllevades de la poderosa idea visionada l'any 1960 a *El Fot  grafo del p  nico*.

Sense mencionar el parell de baralles –bastant rid  cules– en qu   Depardieu prova d'imitar l'estil *Matrix*.

En definitiva, cinta que reobri el debat sobre l'organitzaci   de les t  cniques modernes dins el cinema, sense desvirtuar el que es vol contar.

FITXA:

Direcci  : Pitof

Nacionalitat: Fran  a

Any: 2001

Durada: 100 min.

Gui  : Jean Christophe Grance i Pitof

Producci  : Dominique Farrugia

Int  rprets: G  rard Depardieu (Vidocq), Guillaume Canet (Etienne Boisset), In  s Sastre (Pr  ah), Andr   Dussollier (Lautrennes).

M  sica: Bruno Coulais

Fotografia: Jean-Pierre Sauvaire

Muntatge: Thierry Hoss ■